

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
MODALIDAD PRESENCIAL
Ingeniería en Computación
Conceptos Fundamentales de Programación – Paralelo A

Primer Bimestre (bimestre I)
Abril – Agosto 2019

Antes de comenzar su evaluación:

- Para la resolución se debe usar el proyecto de Netbeans del repositorio.
- La resolución es en lenguaje Java.
- Usar de manera correcta las buenas normas de escritura de código.
- Comentar su código
- Hacer lo que se pide en cada problemática

Problema 1 (Java):

Una empresa de ventas de libros para secundaria, tiene 4 sucursales en el Ecuador. Para cada sucursal se ingresa la cantidad de libros vendidos y la cantidad de libros devueltos por fallas en el contenido; para cada día de la semana.

La información por cada sucursal sería ingresada así:

Sucursal 1

Día 1: Cantidad de libros vendidos: 10
Cantidad de libros devueltos: 4
Día 2: Cantidad de libros vendidos: 20
Cantidad de libros devueltos: 14
Día 3: Cantidad de libros vendidos: 30
Cantidad de libros devueltos: 4
Día 4: Cantidad de libros vendidos: 22
Cantidad de libros devueltos: 6
Día 5: Cantidad de libros vendidos: 20
Cantidad de libros devueltos: 4
Día 6: Cantidad de libros vendidos: 10
Cantidad de libros devueltos: 1
Día 7: Cantidad de libros vendidos: 12
Cantidad de libros devueltos: 3

Sucursal2:

...

Sucursal3:

...

Sucursal4:

...

Al final se debe generar un reporte de la siguiente manera:

Registros de ventas de la librería

Sucursales	L. Vendidos	L. Devueltos	% Fallas
Sucursal 1	n1	m1	y1

...

Sucursal 4 n4 m4 y4

Total ?

Porcentaje total de falla: ?

Atención:

El % de fallas se lo puede calcular dividiendo el número de libros devueltos para el número de libros vendidos de la sucursal.

El total es la sumatoria de los libros vendidos y libros devueltos.

El porcentaje de de libros devueltos es la sumatoria del % de fallas de cada sucursal.

Problema 2:

En un equipo de fútbol se tiene varios jugadores. Se desea generar una aplicación que permita ingresar n número de jugadores (el usuario decidirá cuando ya no ingresar más datos).

Por cada jugador se tiene:

- Nombre del jugador
- Número de partidos jugados
- Número de goles marcados
- Sueldo base

El nombre del equipo, se lo debe ingresar por teclado.

Se dese generar un reporte como el siguiente:

Jugadores del Club UTPL

Nombre	Partidos	Goles	Sueldo	Bono	Total	Tipo
Alex Aguinaga	10	3	4000	?	?	?
Leonel Messi	10	10	10000	?	?	?
Vincent Kompany	10	1	3000	?	?	?
Mohamed Salah	10	7	8000	?	?	?
Damian Díaz	10	2	12000	?	?	?

Número de jugadores del equipo: 4

El bono del jugador se lo obtiene del método obtenerBono de clase ClaseLogica; el bono es igual al sueldo por número de goles marcados.

El total se lo obtiene del método obtenerTotalSueldo de clase ClaseLogica; el total es igual a la sumatoria del sueldo más el bono obtenido.

El total se lo obtiene del método obtenerTipo de clase ClaseLogica; el tipo se lo determina así:

7 o más goles marcados: “Renovado”

3 goles hasta 6 goles : “Pendiente”

menor a 3 goles: “No Revovado”